VOLUME 1

Nº 3

MAI/JUN 1998

C A T Á L O G O

BRASOFT
www.brasoft.com

O seu guia de sobrevivência do mundo virtual.

EDITORIAL

Todas as ações da BraSoft têm um mesmo objetivo: atender você, usuário de multimídia. É assim quando selecionamos um título, quando fazemos sua localização parcial ou total, quando promovemos treinamento para que nossos revendedores possam ajudá-lo na hora da compra, quando investimos em recursos humanos e tecnológicos para lhe prestar o melhor suporte técnico, quando atualizamos semanalmente nosso site na Internet para mantê-lo atualizado, enfim, todas as nossas atividades sempre visam oferecer a você o melhor. O lançamento da Revista BraSoft, em julho do ano passado, também é um exemplo do quanto nos empenhamos para oferecer sempre mais um serviço para nossos consumidores. E é este também o motivo que nos levou a reformular a Revista BraSoft, tanto do ponto de vista gráfico como editorial. Acreditamos que a forma como a partir de agora ela será apresentada - como um catálogo - facilitará a leitura e tornará mais prática a identificação dos produtos por suas categorias. O padrão visual é novo mas o conteúdo será o mesmo. Ou seja, neste catálogo você continuará tendo acesso a informações básicas sobre os melhores jogos, obras de referência, softwares educativos ou de produtividade disponíveis no mercado brasileiro. Vale lembrar, porém, que visitas constantes ao nosso site (www.brasoft.com) ainda são a melhor maneira de estar por dentro de todas as novidades, já que ele é atualizado semanalmente e, em breve, também será reformulado. Ainda sempre pensando em você, a BraSoft tem outras duas grandes novidades, ambas criadas para facilitar seu acesso ao que de melhor existe em termos de jogos para computador. Uma delas é o lançamento da linha BraSoft Hits, composta, como o próprio nome já diz, apenas por jogos em português, todos best sellers e, o que é melhor, por R$ 19,95.

Os primeiros títulos da linha BraSoft Hits são F-22 Lighting II, Full Throttle, Rebel Assault II, e The Dig, todos dublados ou legendados. Eles já podem ser encontrados em lojas de informática, magazines e supermercados. Identifique-os pela embalagem diferenciada (menor do que as de costume, embora o produto seja o mesmo, com o manual impresso reduzido e quando for o caso com os manuais maiores em arquivos eletrônicos) e fique atento ao preço sugerido pela BraSoft - R$ 19,95 -, já que pode haver oscilação de preço de um ponto-de-venda para outro.

Quanto à outra novidade da BraSoft, é a venda de revistas acompanhadas por jogos em bancas de jornal. Com esta iniciativa, pretendemos privilegiar o consumidor de menor poder aquisitivo e também aqueles que, por algum motivo, perderam a chance de desfrutar o prazer de conhecer jogos igualmente tops de linha. A primeira revista com CD-ROM disponível para compra em banca de jornal vem com o Duke Nukem 3D. O preço? Apenas R$ 12,90. Por este valor, além do jogo completo, você leva para casa um material de apoio completo e confiável sobre o CD-ROM e muitas outras informações relacionadas ao mundo dos games. Com tantos novos projetos, podemos ter errado em algumas coisa. Por isso, aguardamos sua opinião. Críticas e sugestões são sempre bem-vindas e nos dão força para fazer um trabalho ainda melhor.

Um abraço,

Paulo Milliet Roque
Presidente da BraSoft
e-mail: presidente@brasoft.com.br

Índice

editorial 02

aventura 04

simulador 06

estratégia 08

arcade 10

ação 11

educacional 12

Demência

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Vencedor do prêmio Editor´s Choice da revista CD-ROM Today, Demência, como o próprio nome já diz, é um jogo pra lá de maluco e divertido. É uma aventura sem qualquer lógica, protagonizada por uma velhinha hilária. A princípio, até que a história parece normal: seu marido e seus filhos foram lançados no espaço por um coelho. A loucura começa mesmo quando a vovó maluca descobre que seu livro de receitas também sumiu. Isso era demais para ela, que inicia uma viagem por catorze mundos exóticos, localizados em 5 planetas diferentes, em busca da família e do tal livro. Começa o caos! E quem quiser se sair bem tem que deixar o bom senso de lado e mergulhar de cabeça na maluquice do enredo. Alguns dos desafios propostos são até que simples, mas outros não têm a menor lógica e dão trabalho para serem resolvidos. Cenas, fatos e personagens bizarros também não faltam. Uma mulher que toma cerveja na veia e uma máquina de lavar louça transformada em nave espacial são apenas alguns exemplos. A história é essa piração mas o trabalho de criação foi sério: os personagens são perfeitos, os recursos em 3D e os cenários são impecáveis e, para completar, a trilha sonora abusa do blues e do rock´n roll.

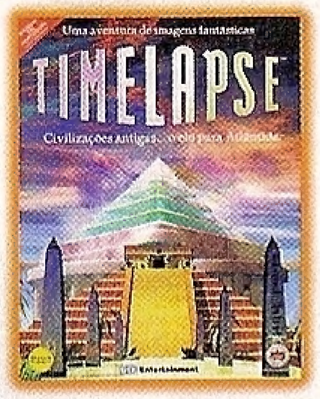
Grim Fandango™

Fruto da genialidade do criador de Full Thottle, Grim Fandango é a mais ambiciosa aventura gráfica já desenvolvida pela LucasArts. Fábula surrealista de crime e corrupção, o jogo tem um enredo misterioso e envolvente, protagonizado por Manny Calavera, um agente de viagens na Terra dos Mortos. Contratado pelo Departamento da Morte, Manny deve recolher pessoas no Mundo dos Vivos, trazê-las para a Terra dos Mortos e enviá-las para uma jornada de quatro anos pelo mundo subterrâneo: uma viagem que todas as almas devem fazer antes de chegar ao repouso final. Manny não poderá desistir enquanto não atingir sua cota, mas acaba ficando preso em um anel de desvio que o impede de abordar os clientes certos e cumprir suas metas. Vendo que a sorte não está a seu favor, Manny rouba um prospecto especial, desencadeando uma série de eventos que ameaçam o seu emprego e também o destino eterno de sua própria alma. Inspirada nos filmes Chinatown, Casablanca e The Big Sleep, a saga de quatro anos do jogo combina temas de clássicos filmes *noir* com a mitologia do México antigo. Em termos gráficos, é inspirado na arte folclórica mexicana do Dia dos Mortos e no filme Nightmare Before Christmas, apresentando uma abordagem jamais vista em um título interativo. São mais de 50 personagens e 90 locações, todos com acabamento em animações 3D.

©Lucas Arts Entertainment Company. All rights reserved. User under authorization.

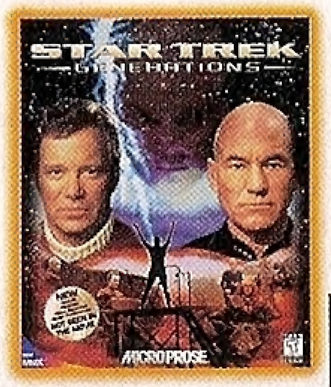
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

TimeLapse



Um professor e arqueólogo dedica sua vida a descobrir possíveis ligações entre algumas culturas e sociedades antigas com a misteriosa Atlântida. Na Ilha de Páscoa, ele descobre um portal do tempo que o transporta para algum momento do passado. Ele encontra a resposta que tanto procurava mas, em compensação, não consegue voltar ao presente. Este é o ponto de partida de **Timelapse**, um jogo de aventura ambientado em cenários exóticos e excitantes e cuja missão do jogador é resgatar o arqueólogo.

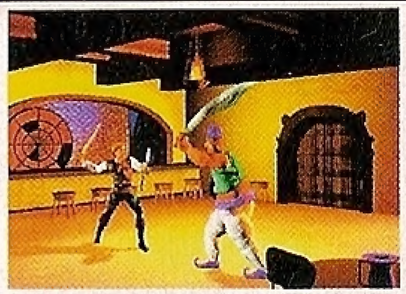
Para cumprir esta tarefa, o jogador terá que observar os cenários detalhadamente, recolher qualquer objeto e pista que encontrar e desvendar diversos tipos de enigmas, alguns mais fáceis, outros bastante



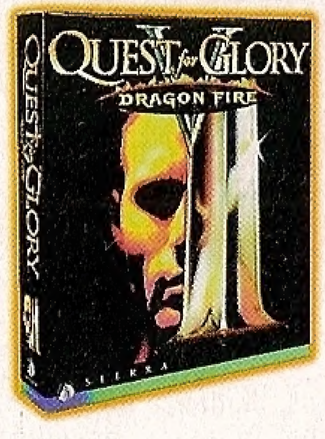
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Star Trek: Generations

Dizer que este jogo traz a magia da série Jornada nas Estrelas para a tela do computador não é exagero. A história é a mesma do filme "Jornada nas Estrelas: A Nova Geração". A diferença é que, agora, acabar com os planos do terrível Dr. Soran (aquele que inventou uma arma capaz de destruir os sistemas solares e quer alterar o curso de Nexus), é tarefa do jogador. Ao lado do capitão Picard, o usuário irá traçar estratégias, participar de batalhas espaciais, comandar a nave Enterprise e, o que é melhor, encontrar e comandar o lendário Capitão Kirk. Com Generations, o usuário realmente vive as emoções do universo Star Trek. Uma das melhores cenas do filme, por exemplo, a da Sala de Cartografia Estrelar onde está o traçado de Nexus, foi reproduzida fielmente. O jogo também tem os sons originais da trilha sonora do filme.



Quest for Glory V



Ação, aventura e role-playing-game estão reunidos neste jogo que acontece em tempo real, tem suporte para MMX e placas aceleradoras 3D e que, ao contrário de outros títulos, não possui níveis pré-definidos de dificuldade, adaptando-se automaticamente à medida que o jogador aprimora suas habilidades. Ambientado em Silmaria, cidade mítica que reúne elementos da antiga Grécia e a beleza de uma ilha paradisíaca, a história parte de uma profecia que prevê o despertar de um dragão após a morte do rei. Só o maior herói de todos os tempos poderá derrotar o monstro e, para escolhê-lo, o Conselho da cidade decreta uma série de competições olímpicas. É aí que o jogador entrar em cena, demonstrando suas habilidades na arena e no confronto com assassinos e criaturas mitológicas como ciclopes, hidras e gárgulas. Para vencer, o usuário pode utilizar espadas, escudos, lanças, tridentes etc., fazer acrobacias, magias, levitar e até provocar explosões.

SIMULADOR

F-22 Raptor

caixa/manual EM PORTUGUÊS

Efeitos especiais incríveis, inúmeros cenários, mudança de luz em tempo real, artilharia pesada, inimigos em equipados na terra e no ar e um dos mais sofisticados jatos de caça já criados pelo homem. Assim é o F-22 Raptor, um simulador de combate aéreo que reproduz minuciosamente os novos recursos implementados pela Lockheed Martin fabricante do verdadeiro F-22 e pelas Forças Aéreas dos Estados Unidos. São seis campanhas completas, incluindo uma para treino, e dezenas de missões diferentes que vão se encadeando e formando uma história com começo, meio e fim, onde os objetivos são definidos em função do desempenho do usuário no decorrer do jogo. E para quem gosta de combater contra pilotos de carne e osso, o jogo traz uma novidade fantástica: acesso gratuito ao site Novaworld (www.novaworld.com), desenvolvido pela Novalogic. Neste site, o usuário pode participar de missões em tempo real com até outros 100 jogadores igualmente plugados na Rede.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

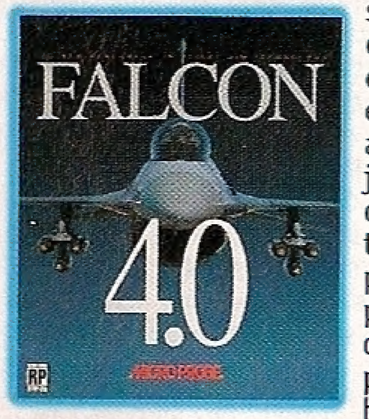
Red Baron II

Seqüência de um dos melhores simuladores de batalhas aéreas já criados para computador, este jogo leva o usuário a viver as mesmas emoções experimentadas por Manfred von Richthofen, o piloto alemão e combatente da Primeira Guerra Mundial que entrou para a história com o título de Barão Vermelho. Ainda mais realista que a versão anterior, com recursos de inteligência artificial aperfeiçoados e um gerador dinâmico de missões que permite criar desafios cada vez mais difíceis e perigosos, Red Baron II convida o jogador para participar de combates mortais a curta distância em um cenário que recria detalhadamente o ambiente da Primeira Guerra. São mais de quarenta modelos de aviões, aeródromos e táticas de esquadrilhas. Sentado no cockpit tridimensional, o usuário pode observar seus inimigos a partir de qualquer ângulo, com garantia de visão de 360 graus. Pode ser jogado contra adversários de carne e osso em rede, via modem ou Internet.

Falcon 4.0

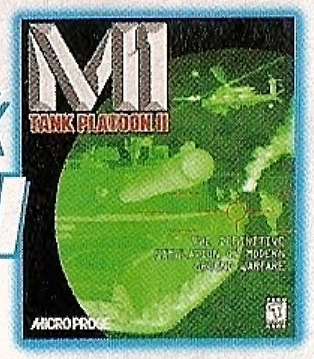
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Depois de quase três anos, Falcon 4.0 está prestes a aterrisar. Tanta espera será recompensada: além de implantar recursos que facilitam a vida dos pilotos de primeira viagem, como uma barra de ajuda e um rádio que avisa quando o usuário começa a se distanciar de suas missões, a nova versão vem com gráficos de altíssima resolução, o som é impecável e os efeitos especiais são de arrasar. Imagens de objetos maiores foram desmembradas, permitindo, em caso de explosão de uma ponte, por exemplo, a visão dos destroços pela superfície. O arsenal também foi atualizado e o F-16 está carregado com as novas balas PGU-28, muito mais velozes que os modelos antecessores. A interação com o painel de controle do avião também está mais fácil e ações como baixar o trem de pouso e ejetar o piloto podem ser executadas diretamente do painel.

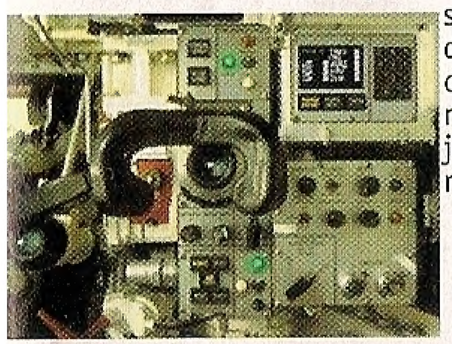


TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

M1 Tank Platoon II



Os simuladores de vôo estão em alta e depois do lançamento de M1 Tank Platoon II deve ocorrer o mesmo com os simuladores de solo. É que este jogo realmente inova a categoria de combates em terra, introduzindo gráficos surpreendentes e mantendo a fidelidade ao M1 original e aos palcos de célebres guerras. Antes de partir para o combate, o usuário pode rever suas habilidades em táticas de guerra, participando dos dois módulos de treinamento. Quando estiver pronto para o combate, pode participar de batalhas geradas por conflitos históricos como a Guerra do Golfo, ou hipotéticas. Neste caso, é só escolher o cenário (Golfo, África Norte, Leste Russo e Europa Central), que o software automaticamente gera uma nova guerra. E à medida que o usuário avança no jogo, o software envia instruções diferentes e preciosas, considerando o desempenho estratégico do jogador em batalhas anteriores.

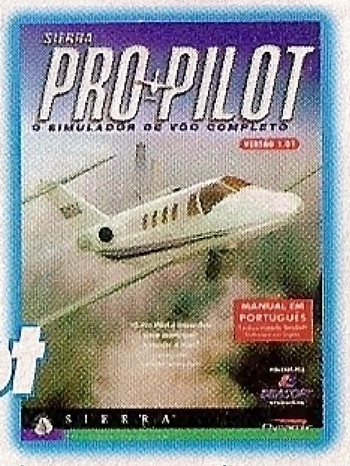


TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

JetFighter III

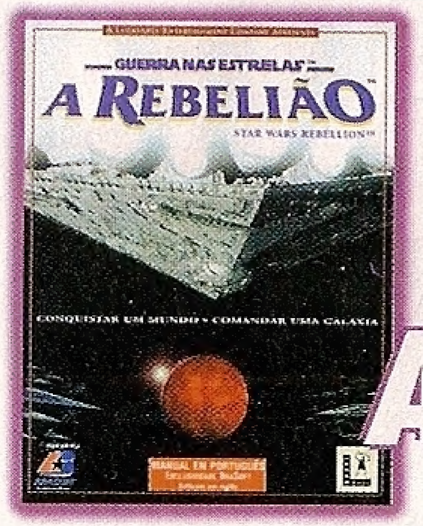
Extremamente detalhado, este simulador coloca o usuário a bordo de duas das mais modernas aeronaves de guerra já criadas pelo homem: o F-22N Lightning II e o F/A 18 Hornet. Todas as sensações do vôo e da velocidade de um caça estão garantidas graças a um mapeamento texturizado preciso e aos cenários gerados a partir de informações de órgãos norte-americanos como o Departamento de Defesa e a Agência Federal de Aviação. Estes cenários reproduzem fielmente mais de nove milhões de quilômetros quadrados de território real. Já o cockpit,permite visão tridimensional em 360 graus, e os vôos das mais de noventa missões são repletos de efeitos especiais. Como o líder de uma força de ataque de elite das Nações Unidas, o jogador enfrenta alguns dos melhores pilotos do mundo em conflitos como a invasão do Chile pela Argentina e a aliança de Cuba com os cartéis de narcotráfico da Colômbia, e conta com armas de última geração, como bombas MK82, canhões Vulcan e mísseis Maverick teleguiados a laser.

caixa/manual EM PORTUGUÊS



ProPilot

Se você sempre sonhou em assumir o manche de um avião comercial, esta é a sua chance. Com gráficos tridimensionais bastante realistas e com a mais moderna tecnologia disponível para simuladores de vôo, Pro Pilot permite que qualquer aspirante a aviador conheça e voe em cinco aeronaves diferentes. Os primeiros contatos com os fundamentos da pilotagem começam a bordo de um Cessna 172 Skyhawk, mas à medida que o usuário vai aprimorando seus conhecimentos e sua destreza, parte para aviões mais sofisticados e, depois de passar pelo desafio de comandar o V35 Bonanza, o B58 Baron, o KingAir B200 e o Cessna 525 Citation Jet, obtém seu certificado de piloto profissional. Durante este treinamento, o assistente de plano de vôo permite que o piloto virtual planeje rapidamente suas rotas, nas quais pode sobrevoar dezenas de locais famosos e conhecer mais de 3.000 aeroportos, interagindo realisticamente com as torres de controle de tráfego aéreo.



caixa/manual EM PORTUGUÊS

A Rebelião™

Dominar a galáxia. Esta é a proposta de **A Rebelião**, o primeiro jogo de estratégia da série *Guerra nas Estrelas* que pode ser jogado individualmente ou compartilhado por dois usuários em rede local ou via modem. A ação se passa em tempo real e o confronto se dá entre a Aliança Rebelde e o Império (o usuário escolhe quem irá representar). O game envolve estratégia e tática. O componente tático entra em ação quando os Rebeldes e os representantes do Império se defrontam em um mesmo planeta. Nesta hora, o usuário deve estar preparado para batalhas em cenários 3D, em que deve designar esquadrilhas, enviar sabotadores e bombardear os inimigos. Já o elemento estratégico obriga o jogador a tomar a maioria das decisões. Contando com o auxílio de informantes (C-3PO, pelos Rebeldes, e IMP-22, pelo Império), ele deve ocupar os planetas e conquistar a lealdade de seus habitantes. Em seguida, é necessário gerenciar recursos como produção, deslocamento de forças-tarefa e atribuição de missões. Há 55 personagens para ajudar o usuário, cada um com características pessoais diferentes e que devem ser consideradas para garantir os melhores resultados. O usuário pode contar também com a ajuda de personagens bem conhecidos, como Luke Skywalker, Hans Solo e Darth Vader.

©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

caixa/manual EM PORTUGUÊS

Police Quest: SWAT 2

Police Quest: SWAT 2 é um jogo de estratégia repleto de ação e onde o sucesso de cada uma das quinze operações propostas depende exclusivamente das decisões do usuário. Tendo como pano de fundo cenários extremamente detalhados e realistas que incluem desde as ruas de Los Angeles até a árida paisagem do deserto do Mojave, **Police Quest: SWAT 2** leva o jogador a enfrentar as mesmas experiências dramáticas vividas por um oficial da SWAT. Cada operação é formada por quinze missões diferentes, cuja ação se desenrola em ordem cronológica e em tempo real. O usuário deve escolher se vai jogar do lado da lei ou dos marginais, formando em seguida sua própria equipe. Se optar pela SWAT, o jogador tem à sua disposição 120 oficiais, que devem ser selecionados cuidadosamente, já que reagem às ordens recebidas de acordo com sua própria personalidade. O próximo passo é passar para ação, escolhendo armas, ordenando ataques, providenciando cobertura, desarmando bombas, explodindo laboratórios clandestinos e salvando reféns até que o último inimigo seja "neutralizado" – vivo ou morto. Pode ser jogado também via modem, rede local e Internet, e depois que as quinze operações originais forem concluídas o usuário ainda pode criar seus próprios cenários e armadilhas.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

X-COM Apocalypse

Apocalypse é o terceiro episódio da série X-COM, também composta pelos títulos UFO Defense e Terror from the Deep. Em comum, os três jogos apresentam um mundo suscetível a invasões alienígenas e onde só o jogador tem a força para deter os extraterrestres. Agora, na pele do chefe da X-COM, o usuário e seus agentes têm um desafio ainda maior: investigar o projeto Dimension Gates e tentar obter informações sobre a tecnologia alienígena e sobre como esta tecnologia está sendo aplicada no desenvolvimento de novas armas. Com os resultados destas pesquisas, o usuário terá que criar estratégias para neutralizar a ação inimiga, considerando sempre e em primeiro lugar a segurança de sua cidade. Os combates, evidentemente, serão inevitáveis. E para quem gosta de ação, serão outro ponto forte do jogo, pois podem acontecer em tempo real ou em turnos. Vale lembrar que os alienígenas contam com sofisticados recursos de inteligência artificial e que os agentes do X-COM devem contar com isso na hora de traçar seus planos de ação.

caixa/manual EM PORTUGUÊS

Cyberstorm 2

Aperfeiçoado e projetado para ser um jogo competitivo e cooperativo via Internet, Cyberstorm 2 permite competir contra sete outras organizações, das quais todas ou qualquer uma poderá ser controlada por outros usuários. Você também poderá se aliar a amigos para lutar contra oponentes controlados pelo computador. Ao

contrário de MissionForce: Cyberstorm, Cyberstorm 2 é um jogo em tempo real, com ênfase a um número menor de unidades o que permite melhor detalhamento das ações. O sistema de terrenos baseado em hexágonos do jogo original também foi substituído, e deu vez a um terreno baseado em quadrados, tornando a interface mais leve. Em conjunto, esses novos recursos agilizam o jogo e permitem um controle muito maior sobre as unidades. E isso ajudará bastante, já que você estará em um galáxia distante e terá que lutar pelo controle de um sistema composto por uma única estrela, repleta de riquezas minerais, ruínas de civilizações antigas e, o que é mais importante, pontos de pulo que o levarão para lugares distantes, criando um fantástico potencial de expansão para territórios novos e ainda não demarcados.

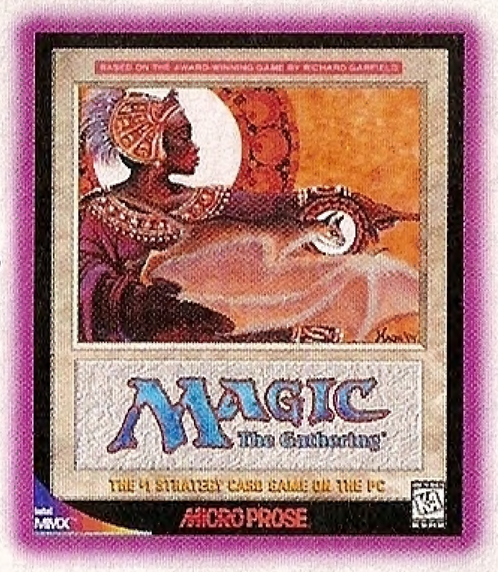
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Master of Orion II

Ponto de partida de várias histórias de ficção científica, a superpopulação é o tema também deste jogo de estratégia e tática militar. Basicamente, a missão do jogador é estabelecer uma colônia em um outro sistema solar, comandando um grupo de pioneiros. O primeiro passo é encontrar um planeta com os recursos mais apropriados para sua raça para, em seguida, promover o desenvolvimento da colônia. O problema é que outras raças também estão em busca de espaço e, provavelmente, vão tentar ocupar o mesmo planeta. O usuário precisa, então, unir sua capacidade de gerenciar a colônia com a habilidade de criar estratégias militares para derrotar os invasores. Um alívio é que vários parâmetros do jogo, como o nível de inteligência dos adversários e o tamanho da galáxia a ser explorada, podem ser personalizados. O usuário também pode escolher entre treze raças alienígenas com habilidades pré-definidas ou então "gerar" sua própria raça, escolhendo suas características. Pode ser jogado via modem, cabo serial (dois usuários) ou em rede (até oito usuários).

Magic: The Gathering®

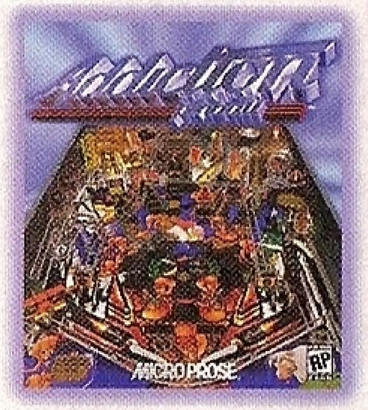
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

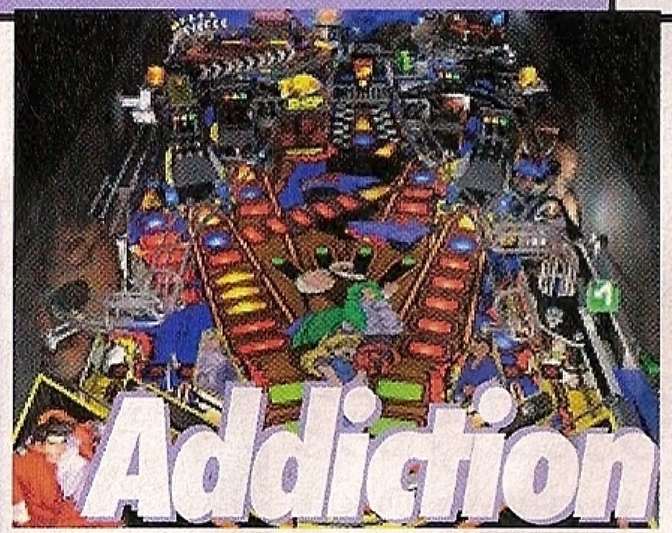


Uma das modalidades de RPG de maior sucesso é a dos Cards, uma espécie de jogo de cartas com diversas variantes e vasta lista de regras. Este sucesso gerou inúmeras tentativas de transportar este tipo de jogo para o computador, embora nenhuma delas tenha dado certo. Agora, a coisa mudou: **Magic: The Gathering®** realmente conseguiu trazer para as telas do micro as mesmas emoções de uma partida de RPG ao vivo, reproduzindo fielmente o espírito dos cards. Baseado no game Wizards of the Coast, um dos mais populares cards, este CD-ROM tem um enredo intricado. A história se passa em Shandalar, um mundo de feiticeiras, magos e de inspiração medieval. Basicamente, há uma guerra e a felicidade do povo está nas mãos do jogador. Ele terá que percorrer um mapa repleto de cidades e inimigos que o ameaçam o tempo todo. Mas isso é pouco. Quem quiser se sair bem e entender as relações de poder deste mundo mágico, não pode passar longe do manual. Sem saber coisas elementares como a diferença entre as magias, quais são as palavras mágicas e como funciona um duelo de cartas, será difícil avançar. Para os fãs de RPG, porém, isso não é problema. Principalmente porque contarão com recursos só possíveis pela multimídia, como a possibilidade de editar a mesa de jogo e jogar ao som de uma trilha sonora no ritmo de new age.

Magic: The Gathering is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc.

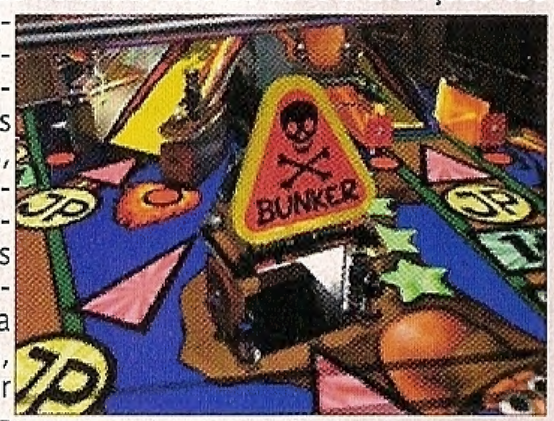
caixa/manual EM PORTUGUÊS

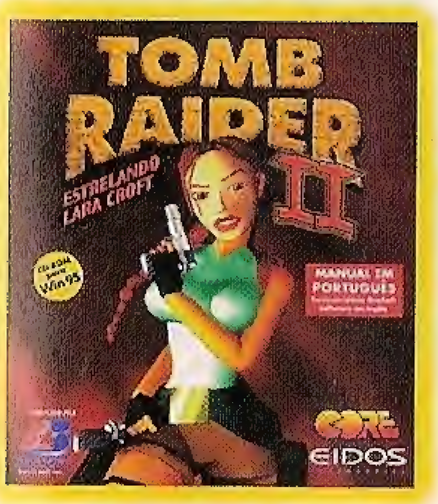




Addiction Pinball

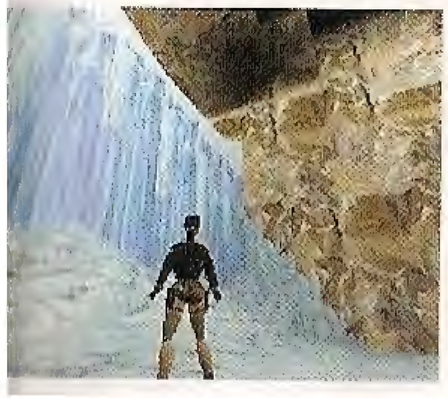
Esqueça tudo o que já viu de pinball no computador. Addiction Pinball é diferente. Mais do que um jogo de pinball, ele é um verdadeiro simulador. Alucinante, ele faz com que o jogador nem se dê conta que está em casa, e não em um fliperama de verdade. Isso se deve à avançada tecnologia empregada no desenvolvimento do jogo. Este sistema assegura uma experiência em 3D absolutamente natural e torna as duas mesas de jogo bastante reais, tanto em termos de espaço e altura como de cores. Os efeitos de iluminação e da colisão das bolas também são incríveis e levam o jogador à loucura. Além disso, cada mesa tem até 27 sons diferentes, inúmeros efeitos de voz e pode ser vista por quatro ângulos diferentes, o que aumenta o realismo. Os cenários e desafios também não ficam atrás. Além de muitos objetivos paralelos ao principal, o jogador tem vários modos de jogo, gratificações, enfim, tudo o que o melhor jogo de pinball pode ter.





Tomb Raider II

Mais um jogo protagonizado pela heroína sexy Lara Croft. Nesta seqüência, a aventureira inglesa está às voltas com tesouros arqueológicos e seu objetivo é encontrar a adaga de Xian. O enredo se desenrola em seis níveis diferentes, formados por locações que incluem externas da Grande Muralha, na China, e da cidade italiana de Veneza, ou então um navio naufragado. Em qualquer um destes cenários, Lara Croft enfrenta uma série de novos inimigos, utilizando armamento ainda mais sofisticado e que inclui dispositivos para serem usados até debaixo da água. Os movimentos da heroína também foram aperfeiçoados e, agora, Lara Croft é capaz de rastejar e escalar. A iluminação ficou mais dinâmica (o próprio usuário pode decidir se quer clarear ou escurecer os ambientes), os efeitos especiais são incríveis e, para completar a alegria de seus admiradores, Lara Croft troca várias vezes de roupa durante todo o jogo.



caixa/manual EM PORTUGUÊS

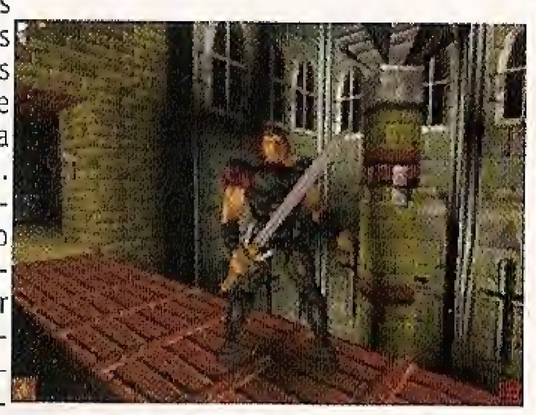
Half-Life

Durante uma experiência secreta realizada em uma base de mísseis desativada, um cientista descobre um portal interdimensional que leva a um universo alternativo habitado por seres fantásticos. O cientista tenta atravessar o portal mas, em vez de conseguir passar para o outro lado, acaba permitindo que criaturas do mundo paralelo venham para a nossa dimensão. Este enredo seria somente mais uma história bem montada se não fossem os modernos recursos utilizados em Half-Life que, entre outras características, oferece cenários com um potencial de mais de 16 milhões de cores e tonalidades e efeitos visuais de altíssima qualidade. Outro diferencial é que quase 80% da ação ocorre sem confronto direto. Isto é, para combater as criaturas do mundo paralelo e outros inimigos, o usuário não precisa apenas acertar o alvo mas, também, solucionar enigmas, procurar elementos que possam ser úteis durante sua missão e interagir com as personagens.

caixa/manual EM PORTUGUÊS

Deathtrap Dungeon

Prepare seu coração e procure companhia, pois ficar sozinho em frente ao computador não será nada fácil. Afinal, este jogo em terceira pessoa faz com que o usuário mergulhe na atmosfera sombria de um tortuoso calabouço. Não bastasse ser obrigado a viver nesse ambiente nada acolhedor, o usuário terá uma vizinhança pouco amigável, formada por esqueletos guerreiros, dragões, zumbis e outros seres horripilantes que farão de tudo para eliminá-lo. Para derrotá-los e sair vivo desta armadilha, o jogador terá que enfrentar inúmeros combates corpo a corpo, além de usar armas convencionais - mas não menos perigosas - como espadas, martelos e lançadores de foguetes, entre outras. Encantamentos e até um "porco explosivo" também fazem parte do arsenal do jogador.



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Um Chiclete Chamado Bop

Mais um título da série *Histórias de Interação*, da Makh-Shevet. Como os demais, este também apresenta uma história engraçada, no estilo dos desenhos animados, e onde a criança só precisa clicar o mouse para se deparar com animações imprevisíveis e só possíveis em um livro multimídia. Tudo começa quando Bop se cansa de ser tratado como uma goma de mascar qualquer e decide transformar-se em algo mais do que um simples chiclete. Ele quer uma nova identidade! Acompanhando Bop nesta aventura, o usuário mirim participa de seis jogos incríveis, entre eles: *Busca no Esgoto* (Bop caiu numa galeria de esgoto. Você precisa ajudá-lo a pular de um pilar para outro, recolhendo o maior número de itens que conseguir no caminho); *Corrida do Ouro* (tente achar as moedas de ouro escondidas na toca); *Corrida de Jet-Sky*, *Passeio de Mosca* (pegue o máximo de ovos e de minhocas. Devolva os ovos aos ninhos e alimente os pintinhos com as minhocas), e *Busca no Campo*.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Era uma Vez um Gato

Também da série Histórias de Interação, da Makh-Shevet, coleção que se caracteriza por utilizar animações e efeitos especiais para fazer uma releitura de fábulas e contos conhecidos mundialmente. Baseado no famoso conto O Gato de Botas, **Era uma Vez um Gato**, não exige que o usuário seja alfabetizado: para se divertir, basta seguir as instruções orais de Clóvis, um simpático e gorducho passarinho azul. Como na história original, tudo começa quando um homem, prestes a dar o último suspiro, divide suas riquezas entre seus três filhos. Um deles, porém, herda apenas Plínio, um gato que adora se meter em confusão. Acompanhando as aventuras do bichano, a criança pode explorar as telas para descobrir novas animações e também participar de seis jogos que exercitam a coordenação motora, a memória e noções de tamanho, entre outras habilidades. Para avançar na história, porém, a criança não é obrigada a se sair bem nos jogos, que possuem três níveis de dificuldade cada um. Ao contrário: **Era uma Vez um Gato** proporciona à criança inteira liberdade para fazer o que quiser. A partir da tela de abertura, é possível ouvir a história inteira, do início ao fim, ou então escolher os capítulos na seqüência que quiser ou apenas jogar até cansar.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

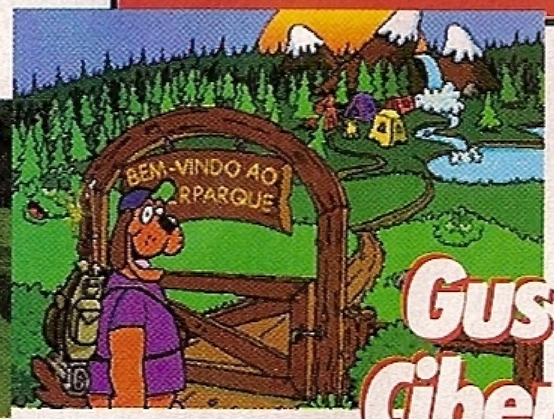
Nanico, o Macaco Travesso

A série *Histórias de Interação*, da Makh-Shevet, introduz uma abordagem inovadora e divertida no meio eletrônico de entretenimento. Nanico, o Macaco Travesso, é um bom exemplo disso. No estilo dos desenhos animados, com um enredo dinâmico e vários pontos interativos que levam para cenas animadas, ele conta a história de um macaco que foge da mata para fazer novas amizades e viver muitas aventuras. E se o usuário quiser se transformar de leitor em jogador, basta sair das páginas do livro e entrar em um dos seis jogos divertidos que completam o CD-ROM: *Gangorra do Circo* (jogue bola com uma foca); *Vamos Cantar* (Nanico é o maestro de vários animais cantores. Descubra quem erra a letra ou a melodia); *Galo no Sapo* (acerte o martelo na cabeça do sapo); *Bebês Chorões* (ajude a babá a preparar a comida e alimentar os bebês); *Deu Bolo* (junte os ingredientes para fazer a quantidade certa de bolos) e *Cata Urso* (coloque caixas na posição certa para que ursinhos de pelúcia não caiam no chão).

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

O Sonho de Lelo

O Sonho de Lelo é uma fantástica aventura animada, totalmente em 3D, na qual as crianças percorrem vários lugares encantados e participam de uma série de jogos e competições envolventes. Lelo, um pequeno castor que mora perto de um rio, é o personagem central desta aventura. Como todos os castores, ele é dentuço: com seus dois grandes dentes da frente, ele pode roer a casca das árvores. Lelo, porém, está infeliz porque seus dentes não param de crescer. Pede então ajuda a duas fadas, que lhe dão barbatanas especiais para nadar e o enviam para emocionantes aventuras submarinas. Ao acompanhá-lo em suas peripécias em busca dos "dentes que não crescem", a criança viaja para a Floresta Encantada, a Terra das Crianças Eternas e o Reino Submarino. Durante esta jornada, o usuário mirim ainda conhece com outros personagens e participa de atividades interativas e jogos, como uma corrida no arco-íris, competições de atletismo e até mesmo de uma partida de tênis com um polvo.



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Gus vai ao Ciberparque

Desenvolvido por pedagogos para crianças de três a oito anos, este título estimula a curiosidade e a capacidade de raciocínio, além de fornecer informações interessantes sobre a natureza. A aventura é repleta animações, vídeos, e tem uma trilha sonora exclusiva, com oito músicas. A missão principal é localizar os CiberBichos Raí, Rê, Remo e Rom, seres vivos inteligentes que usam a tecnologia para melhorar o mundo e estão escondidos nos cinco ambientes existentes no CiberParque. Para encontrá-los, o usuário mirim deve resolver vários desafios como, por exemplo, montar um quebra-cabeça e empilhar objetos, do maior para o menor, para que o herói Gus consiga sair de um buraco. Conceitos matemáticos básicos, como ordenação de números, adições e subtrações, e jogos que ajudam a reconhecer letras e vocábulos, soletrar e fazer rimas também são trabalhados neste jogo que ainda permite à criança criar suas próprias histórias usando sessenta ilustrações diferentes.

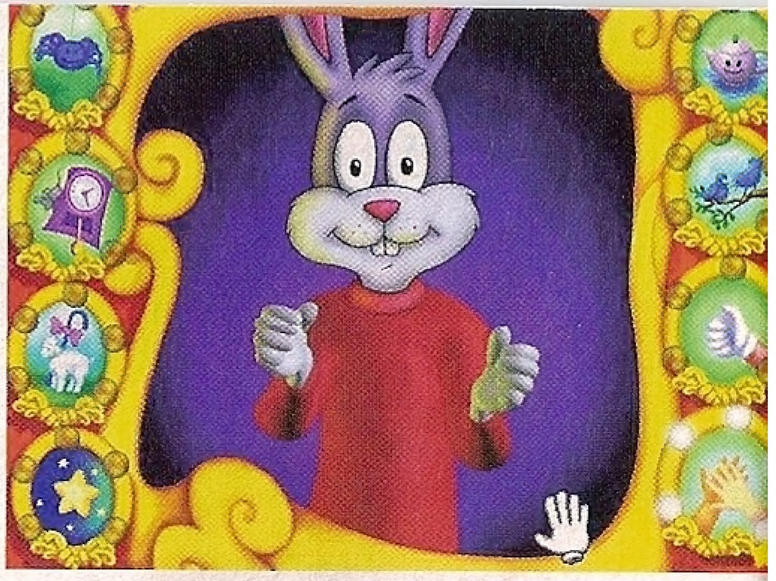
O Coelho Sabido

Maternal

Que criança não gostaria de mergulhar em um mundo mágico, onde tudo é supercolorido, os animais falam e há um monte de coisas divertidas para se fazer? Com o primeiro título da série Coelho Sabido, este sonho vira realidade e a criança ainda tem a oportunidade de adquirir ou ampliar seu conhecimento sobre cores, formas, letras e números, além de desenvolver coordenação motora, percepção visual e auditiva. Neste primeiro volume - Coelho Sabido - Maternal – a aventura começa quando, a ratinha Rita vai à casa de seu amigo Coelho Sabido para ler uma história e, num passe de mágica, é transportada para dentro de um livro muito especial. A partir do cenário principal, repleto de animações e efeitos sonoros, a criança pode escolher entre oito atividades diferentes. Pode ?estourar? bolhas de sabão com uma varinha de condão para libertar bichinhos; identificar sons de filhotes de animais e levá-los até seus pais; montar seqüência com três filhotes iguais ou quebra-cabeças com formas geométricas, letras e números; pintar vários cenários diferentes que, quando concluídos, transformam-se em animações, enfim, participar de brincadeiras estimulantes para crianças entre 18 meses e 3 anos.

Jardim

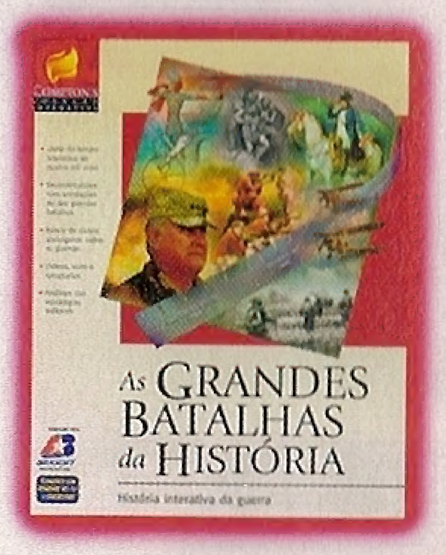
Atividades lúdicas adequadas ao desenvolvimento da criança, à aprendizagem de conceitos básicos de leitura, matemática, ciências e à formação de um raciocínio lógico estão presentes no Coelho Sabido - Jardim. São quatro mundos fantásticos à disposição da criança, sendo que cada um oferece dois tipos de atividades bem divertidas, repletas de animações e com músicas compostas especialmente para o CD-ROM. Enquanto a criança estiver jogando cada uma das atividades, o Coelho Sabido, a ratinha Rita seus amigos estarão incentivando-a a explorar novas idéias e a se divertir enquanto aprende. É o caso, por exemplo, de uma brincadeira em que o Coelho Sabido e Rita brincam de "faz-de-conta", e a criança deve vesti-los com diferentes roupas, observando o tamanho das peças para determinar se pertencem ao Coelho Sabido ou a Rita. Ideal para crianças entre 3 e 5 anos.



Pré

Como os volumes anteriores da série (Maternal e Jardim), o Coelho Sabido - Pré também foi desenvolvido por especialistas em educação e aproveita os recursos da multimídia para estimular o desenvolvimento das habilidades de leitura, matemática e de percepção. Todo esse trabalho é feito sem que a criança se dê conta de que está aprendendo, já que as atividades acontecem num divertido acampamento. A aprendizagem das horas é um bom exemplo disso. Afinal, as crianças não querem perder nenhuma brincadeira e ficam atentas aos eventos que ocorrem de manhã, à tarde e à noite. Tamanho, comprimento, peso, altura, quantidade e volume também são trabalhados de forma lúdica, pois no refeitório é a criança que ajudará o cozinheiro Pierre a selecionar os alimentos e organizar os pratos. Já acompanhando o Coelho Sabido em um passeio, a criança participa de atividades que utilizam mais de 200 palavras e que, além de desenvolver a discriminação auditiva, ampliam o vocabulário e desenvolvem a memória e a atenção. Indicado para crianças entre 4 e 6 anos.

As Grandes Batalhas da História

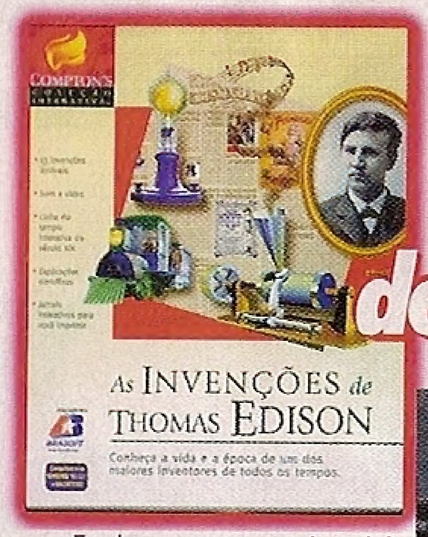


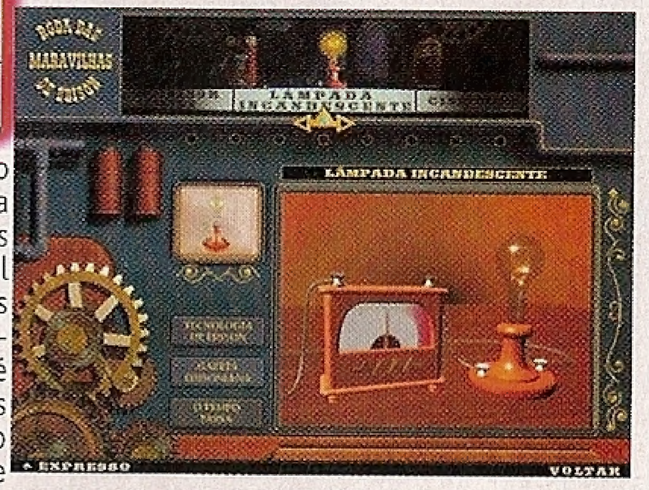
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Quatro mil anos de história descritos sob a ótica da estratégia militar estão nesta obra que explica, de maneira dinâmica, as origens e as conseqüências das principais guerras ocorridas nos últimos 47 séculos. São mais de três mil artigos e dezenas de ilustrações, fotos, animações tridimensionais e vídeos que apresentam a evolução dos armamentos e as estratégias militares responsáveis pela vitória ou derrota dos povos envolvidos. Alexandre, o Grande, narra a descrição dos dez mais representativos conflitos de toda a história, desde a batalha de Kadesh, travada entre egípcios e hititas em 1275 a.C , até a Guerra do Golfo, no início de 1991. Em cada tópico, o usuário encontra informações básicas sobre os confrontos, os perfis dos líderes, as armas, estratégias adotadas e animações que mostram todo o desenrolar da batalha. Além dos dez grandes conflitos, uma linha do tempo mapeia as principais guerras e acontecimentos desde 2700 a.C. até os dias de hoje, inclusive conflitos recentes, como a guerra civil na Bósnia.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

As Invenções de Thomas Edison





Embora conhecido como o inventor da lâmpada elétrica e do telefone, Thomas Edison registrou mais de mil patentes, superando todos os demais inventores norte-americanos. Com este CD-ROM, é possível conhecer em detalhes treze destes inventos, vendo como funcionam através de animações e videoclips. Reproduções de jornais e anúncios da época mostram a repercussão destas inovações, enquanto seqüências em vídeo comprovam a importância das criações de Thomas Edison para a tecnologia disponível atualmente. Ao percorrer este CD-ROM, o usuário tem a oportunidade também de conhecer os principais acontecimentos mundiais que marcaram o período entre 1800 e 1932, ver os primeiros filmes da história do cinema – criados no estúdio do próprio Thomas Edison – e até criar mensagens secretas utilizando o código morse.

BRASOFT

www.brasoft.com